

Тралл открыл глаза, следя за перемещением крошечного огонька.

«Искорка, если ты продолжишь свой путь, то причинишь много вреда».

«Я должна гореть! Я должна жить!»

«Есть места, где твоему свету и теплу будут рады. Найди их, не уничтожай жилища и не забирай жизни моего народа!»

На секунду ему показалось, что искра погасла, но затем она вспыхнула с новой силой.

Тралл знал, что должен был сделать. Он поднял руку.

«Прости меня, братец Огонь, но я должен защитить свой народ от зла, которое ты несешь. Я просил, я умолял, а теперь я предупреждаю».

Искорка, казалось, дернулась, но все равно осталась на своем роковом пути.

Тралл с угрюмым выражением лица сжал руку в кулак.

Искра дерзко вспыхнула, затем померкла и, наконец, потухла, превратившись в едва мерцающий уголек. Больше она не могла никому причинить вреда. По крайней мере, пока.

Угроза миновала, но Тралл все еще был потрясен. Шаману не следовало так обходиться со стихиями. Их отношения основывались на взаимном уважении, а не угрозах, принуждении и, наконец, уничтожении. О, Дух Огня нельзя было погасить. Он был могущественнее любого шамана или даже группы шаманов, и они ничего не могли с ним сделать. Он был вечен, как и все духи стихий. Но эта его частица, этот элементаль оказался непокорным, несговорчивым. И он был не одинок. Он стал частью тревожных изменений, из-за которых стихии больше не поддавались уговорам и стали обиженными и непослушными. В итоге вышло так, что Траллу пришлось полностью подавить элементалья. Другие шаманы уже призывали дождь, чтобы залить город на случай, если еще одна заблудшая искорка продолжит идти по пути опустошения.

Тралл стоял под дождем, давая воде намочить себя. Она стекала по его могучим зеленым плечам и рукам.

Во имя предков, что же такое творится?

WORLD
OF
WARCRAFT®

РАСКОЛ

ПРЕЛЮДИЯ КАТАКЛИЗМА

КРИСТИ ГОЛДЕН



Издательство АСТ
Москва

УДК 821.111(73)-312.9

ББК 84(7Coe)-44

Г60

Christie Golden

WORLD OF WARCRAFT:
THE SHATTERING: PRELUDE TO CATAclySM

Печатается с разрешения компании Blizzard Entertainment, Inc.

Перевод с английского *Веры Юрасовой*

Иллюстрация на переплете *Алана Дингмана*

Голден, Кристи

Г60 World of Warcraft: Раскол. Прелюдия Катаклизма
[фант. роман] / Кристи Голден. — Москва: Издательство
АСТ, 2020. — 512 с. — (Легенды Blizzard).

ISBN 978-5-17-121398-5

Тралл, мудрый шаман и вождь Орды, всерьез обеспокоен: элементали, могущественные духи стихий, больше не прислушиваются к зову шаманов. Связи между ними истончаются и рвутся, словно что-то сильно встревожило сам Азерот. Пока Тралл пытается разобраться в происходящем, его народ с неуверенностью смотрит в будущее — запасы Орды истощаются, а отношения с живущими по соседству ночными эльфами становятся все враждебнее.

Одновременно с этим король Штурмграда Вариан Ринн склоняется к тому, чтобы ответить на растущее напряжение между Альянсом и Ордой военными действиями. Такой жесткий подход грозит оттолкнуть от короля даже самых близких людей, включая его сына, Андуина. Раздираемый противоречиями, юный принц пытается найти свой собственный путь, но из-за этого рискует оказаться втянутым в водоворот политических событий, которые подталкивают мир к краю пропасти.

Будущее великих рас Азерота окутано туманом неопределенности. А ведь непредсказуемое поведение духов стихий, пугающее само по себе, может оказаться лишь первым зловещим знамением грядущего Катаклизма...

УДК 821.111(73)-312.9

ББК 84 (7Coe)-44

© 2020 by Blizzard Entertainment, Inc. Все права защищены.
The Shattering: Prelude to Cataclysm, World of Warcraft, Diablo,
StarCraft, Warcraft и Blizzard Entertainment являются товарными знаками
и/или зарегистрированными товарными знаками компании
Blizzard Entertainment в США и/или других странах

ISBN 978-5-17-121398-5

соответствующих владельцев.

Эта книга посвящается всем моим замечательным
и преданным читателям.

Именно вы сделали книгу
«Артас. Восхождение Короля-лича»
первым (как для *Blizzard*, так и для меня)
бестселлером по версии *New York Times*.

И именно вы даете мне возможность трудиться
над тем, что мне так нравится.

Я буду и дальше изо всех своих сил стремиться
писать для вас самые лучшие произведения.



ЗАБРОШЕННЫЙ
ГРОТ

ЗАЛ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

ПАЛАТЫ МАГИИ

ВЕЛИКАЯ КУЗНЯ

ГОРОД МЕХАНИКОВ

ПОДЗЕМНЫЙ
ПОЕЗД

ЗАЛ ОБЩИН

ПАЛАТЫ ВОЙНЫ

ВРАТА СТАЛЬГОРНА

СТАЛЬГОРН

НАГРАНД

РУИНЫ ВЕСЕЛОГО
ЧЕРЕТА

ТРОН
СТИХИЙ

ХОЛМ БОГОВОГО
МОЛОТА

ГАРАДАР

СУМЕРЕЧНАЯ
ТРЕЯ

ЛАГЕРЬ ЛЕГИОНА:
НЕНАВИСТЬ

ЗАСТАВА
СОЛНЕЧНОГО
ИСТОЧНИКА

ЛАГЕРЬ ЛЕГИОНА:
СТРАХ

ХАММА

КРУГ
ИСПЫТАНИЙ

ШАТТРАТ

РУИНЫ
ПЫЛАЮЩЕГО
КАМНЯ

ТЕЛААР

ОШУТУН

БАСТИОН
ВЕЧНОЙ
СКОРЕЙ

ТЕРРОКАР



Пролог



Шум дождя, барабанившего по плотно уложенным шкурам, накрывавшим маленькую хижину, напоминал звуки барабана, на котором отстукивают скорый ритм ловкие руки. Сама хижина была крепкой, как и все ороczy постройки, и вода не проникала внутрь. Но ничто не могло спасти от холода и влажности. Если бы погода переменилась, то дождь превратился бы в снег. Но, как бы там ни было, ледяная сырость пробирала Дрек'Тара до мозга его старых костей и не давала расслабиться, даже когда он засыпал.

Но в тот раз старый шаман ворочался и метался во сне вовсе не из-за холода.

Из-за сновидений.

Пророческие сны и видения всегда являлись Дрек'Тару. Таков был его дар — он видел духовным зрением, поскольку оказался лишен физического. Но с самого начала Войны против Кошмара у этого дара появилась обратная сторона. В то страш-

ное время его видения стали гораздо хуже. Тогда во сне он перестал отдыхать и восстанавливать силы, и к нему начали являться кошмары. Они состарили его, превратили из пожилого, но сильного орка в дряхлого и порой ворчливого старикана. Дрек'Тар надеялся, что с поражением Кошмара его сны снова станут прежними. Но несмотря на то что они перестали быть такими яркими, как прежде, его видения все равно оставались очень, очень мрачными.

В своих снах Дрек'Тар мог видеть. И в этих снах он мечтал о слепоте. В одиночестве он стоял на горе. Солнце казалось ему ближе, чем обычно. Уроdlивое, красное, распухшее, оно придавало кровавый блеск океану, омывавшему подножие горы. Орк что-то слышал — далекий, глубокий, раздражающий рокот, от которого у него по телу шли мурашки. Дрек'Тар никогда раньше не встречал этот звук, но благодаря своей связи со стихиями он понимал, что это знак чего-то ужасно, ужасно неправильного.

Через несколько минут воды начали пениться, вздымаясь у подножия горы. Волны стали выше, беспокойнее, словно нечто темное и жуткое ворочалось под поверхностью океана. Дрек'Тар понимал, что даже на горе небезопасно, что угроза уже нависла над всем. Он чувствовал, как твердый камень содрогается под его босыми стопами. Пальцы орка крепко, до боли вцепились в посох, словно эта скрюченная палка могла остаться прочной и непо-

колебимой, несмотря на бурлящий океан и разрушающуюся скалу.

И затем, безо всякого предупреждения, что-то произошло.

Земля под Дрек'Таром разошлась зигзагообразной трещиной. Взревев, орк не то отпрыгнул, не то упал в сторону, не давая зияющей, похожей на рот бездне поглотить себя. Он выронил свой посох, и тот рухнул в расширяющуюся пасть провала. Ветер усилился. Дрек'Тар вцепился в выпирающий обломок камня и, сотрясаясь, как и окружающая его земля, уставился своими давно не видевшими белого света глазами на кроваво-красный океан, кипящий внизу.

Громадные волны разбивались об отвесные стены горного утеса, и Дрек'Тар чувствовал взлетающие невероятно высоко пузырящиеся брызги. Вокруг него раздавались крики напуганных, измученных стихий, молящих о помощи. Рокот усилился, и перед испуганным взором орка громадная глыба раздвинула воды красного океана. Она поднималась все выше и выше, без конца, пока сама не стала горой, континентом. Наконец, земля, где стоял Дрек'Тар, раскололась вновь, и он рухнул в пролом, крича, хватаясь за воздух, падая в огонь...

Дрек'Тар вскочил со шкур, на которых спал. Его тело содрогалось, и, несмотря на холод, со старого шамана градом катился пот. Руками орк хватался за воздух, а его вновь ослепшие глаза были широко раскрыты и смотрели во тьму.

— Земля заплачет, и мир расколется! — закричал Дрек'Тар. Размахивая руками, он почувствовал, как что-то крепкое коснулось их, обхватило, успокоило движения. Дрек'Тар на ощупь понял, кто это. Перед ним стоял Палкар — орк, ухаживавший за ним уже несколько лет.

— Успокойся, Великий Отец Дрек'Тар, это всего лишь сон, — пожурил его молодой орк.

Но Дрек'Тар не мог позволить проигнорировать ни себя, ни свое видение. Еще недавно он сражался в Альтеракской долине, пока его не сочли слишком старым и слабым для такой службы. Раз старый орк больше не мог воевать, он мог служить своими шаманскими умениями. И своими видениями.

— Палкар, я должен поговорить с Траллом, — потребовал он. — И со Служителями Земли. Может быть, они видели то же, что и я... А если не видели, то я должен им рассказать! Должен, Палкар!

Дрек'Тар попытался встать. Его ноги подкосились. В бессильной ярости он начал колотить по своему предательски стареющему телу.

— Что тебе нужно, так это сон, Великий Отец.

Дрек'Тар был слаб, и как бы он ни боролся, старик не мог сопротивляться крепким рукам Палкара, укладывавшим его обратно на шкуру.

— Тралл... Он должен знать, — пробормотал Дрек'Тар, безуспешно отпихивая руки помощника.

— Если ты считаешь, что так нужно, то мы завтра же пойдем и расскажем ему. Но сейчас... отдохай.

Видение оставило Дрек'Тара без сил и к тому же своими старыми костями он вновь почувствовал холод. Шаман кивнул и позволил Палкару приготовить ему горячий травяной напиток, благодаря которому старик должен был безмятежно уснуть.

«Палкар хорошо обо мне заботится, — подумал он, когда его мысли вновь начали сонно путаться. — Раз он считает, что можно отложить до завтра, значит, так оно и есть».

Допив свой напиток, Дрек'Тар снова лег. Прежде чем провалиться обратно в сон, он рассеянно подумал: «А что же я собирался отложить на завтра?»

Палкар откинулся назад и вздохнул. Было время, когда разум Дрек'Тара был острее кинжала, даже несмотря на то что под тяжестью лет его тело все больше слабело. Было время, когда Палкар, узнав о видении Великого Отца, незамедлительно послал бы гонца к Траллу.

Но то время прошло.

За последний год острый ум, столь много знавший, обладавший почти непостижимой мудростью, начал угасать. Память Дрек'Тара, некогда точнее любого письменного источника, теперь стала уже не та. В его воспоминаниях появились провалы. Палкар никак не мог отделаться от мысли, что, возможно, из-за Войны против Кошмара и неизбежных последствий старения так называемые «видения» Дрек'Тара выродились в обыкновенные кошмары.

Палкар встал и вернулся к собственному спальному месту. Там он с болью вспомнил, как два месяца назад Дрек'Тар настоял на том, чтобы гонцы отправились в Ясневый лес. Якобы банда орков готовилась устроить резню на мирном собрании друидов — тауренов и калдорай. Гонцы отправились в путь, все были предупреждены — и ничего не произошло. Они послушали старого орка и добились лишь того, что ночные эльфы стали относиться к ним с еще большим подозрением. В радиусе нескольких километров от того места не нашли ни одного орка. И все же Дрек'Тар настаивал, что угроза реальна.

Случались и другие видения, пусть и не столь масштабные, но такие же воображаемые. И теперь вот это. Несомненно, будь угроза реальной, кто-нибудь помимо Дрек'Тара знал бы о ней. Палкар сам был опытным шаманом, и он не испытывал ничего похожего на подобные предчувствия.

Однако он собирался сдержать свое слово. Если Дрек'Тар желал видеть Тралла — орка, который некогда был его учеником, а теперь стал вождем той Орды, которую Дрек'Тар сам помогал создавать, — то утром Палкар подготовит своего учителя к путешествию. Либо он пошлет гонца, чтобы Тралл сам пришел к Дрек'Тару. Путь будет долгим и нелегким — Тралл находился в Оргриммаре, на континенте, далеко от Альтерака, где обосновался Дрек'Тар. Но Палкар подозревал, что ничего подобного все равно не произойдет. Завтрашним утром

Дрек'Тар, скорее всего, уже не вспомнит ни про свое видение, ни тем более про его содержание.

Теперь обычно так и происходило. И Палкара это совершенно не радовало. Слабоумие Дрек'Тара причиняло Палкару лишь боль, и молодому орку нестерпимо хотелось, чтобы мир был устроен иначе. Тот самый мир, который, как думал Дрек'Тар, вот-вот разрушится. Старик не знал, что для тех, кто его любит, мир уже рушился.

Палкар понимал, что бессмысленно горевать о прошлом, о том, кем некогда был Дрек'Тар. Воистину, он прожил дольше многих и, без сомнения, совершил много славных дел. Орки встречали превратности судьбы лицом к лицу, и они знали, что всему свое время: время гореть и сражаться, и время принимать действительность такой, какая она есть. С раннего детства Палкар заботился о Дрек'Таре и поклялся до последнего вздоха старого орка оставаться рядом, как бы ему ни было больно наблюдать за медленным угасанием своего учителя.

Палкар наклонился, потушил свечу, зажав фитиль между большим и указательным пальцами, и поплотнее укутал свое громадное тело мехами. Снаружи дождь продолжал барабанить свой ритм по плотно уложенным шкурам.